

Lady Alice



Hurrican Edition SA
Castelver 4
1255 Veyrier / CH
www.hurricangames.com

Auteur:
Ludovic Gaillard



Lady Alice

Un jeu d'enquêtes de Ludovic Gaillard,
pour 3 à 5 joueurs.

Important : Le texte ci-dessous présente les éléments de règles pour une partie à quatre joueurs (Baker Street Kids). Lisez-le, quel que soit le nombre de joueurs, car la majeure partie des éléments est indépendante du nombre de participants. Prenez ensuite connaissance, si nécessaire, des spécificités du jeu à trois ou cinq joueurs présentées à la fin des règles.

Sherlock Holmes :

Bonjour chers Baker Street Kids, voici la nouvelle enquête que je vous ai concoctée aujourd'hui :

En 1878, le célèbre explorateur Henry Morton Stanley, est invité à Londres par la Royal Geographical Society. Il rentre donc d'Afrique pour donner une conférence, durant laquelle il présentera toute la collection d'objets réunis lors de l'expédition africaine. Celle-ci lui ayant permis de retrouver David Livingstone.

Curieusement, le jour de la conférence, Stanley ne se présente pas. On craint le pire...

Sans tarder, la Royal Geographical Society m'appelle à la rescousse.

En pénétrant dans la chambre d'hôtel de Stanley, je constate aussitôt qu'un objet de la collection a disparu.

Mes investigations minutieuses sur place me permettent de découvrir une enveloppe coincée entre le mur et le lit. Dessus, une mystérieuse inscription :

Remember Lady Alice

A l'ouverture de l'enveloppe, je trouve une vieille photo et un plan de Londres sur lequel certains lieux ont été entourés d'un fin trait de crayon. Des lieux de rendez-vous ?

Sur la photo, Stanley pose en compagnie d'autres explorateurs. En arrière-plan, apparaît le susnommé Lady Alice, un bateau pour explorer les rivières et lacs intérieurs africains, acheminé en pièces détachées pour faciliter son transport.

Evidemment, je résous très rapidement l'énigme, hem... c'était... comment dire... élémentaire !

J'ai donc décidé de profiter de cette affaire pour vous initier, vous, les Baker Street Kids, mes fidèles informateurs, aux subtilités de la résolution d'énigme. Je vous présente cela sous la forme d'un jeu que j'ai nommé « Lady Alice ». Vous devrez faire preuve de flair, de bluff et de malice.

Vous savez donc que Stanley a été enlevé. Mais vous ne savez pas encore par qui, ni à quel endroit, ni à quelle heure, ni avec quel objet vous pourrez confondre le coupable.

Chacun d'entre vous doit essayer d'élucider cette énigme en trouvant **le coupable**, **le lieu** de l'enlèvement, **l'heure** à laquelle il a été commis et **l'objet** en sa possession. Cet objet, volé dans la chambre de Stanley, constitue à lui seul une preuve irréfutable de culpabilité.

Mais tout n'est pas si simple, vous me connaissez... j'aime bien les énigmes corsées où tout n'est pas forcément limpide. Alors, pour pimenter la partie je vous donne à chacun dès le départ une des quatre preuves. Vous allez ainsi tenter de découvrir ce que savent les autres Baker Street Kids sans leur révéler ce que vous savez....



Pour cela je mets à votre disposition :



- Mon bureau, sur lequel sont étalés tous les indices qui vous permettront de matérialiser vos déductions. (ndlr le plateau de jeu)



- 1 carnet à spirales dans lequel je vous ai regroupé l'ensemble des indices. Il est divisé en quatre catégories contenant chacune huit indices :
 - les suspects
 - les lieux
 - les heures
 - les objets



- 32 cartes représentant les indices. Comme ceci vous pourrez refaire ce jeu un nombre infini de fois, en modifiant les paramètres de l'affaire, jusqu'à ce que vous ayez atteint mon niveau de compétence, enfin...cela n'est pas forcément un but ! Ces cartes sont réparties par catégorie, mélangées et placées ici en quatre piles faces cachées. Ces piles sont ensuite mélangées de sorte qu'aucun d'entre vous ne puisse savoir quelle pile correspond à quelle catégorie.



- 4 lots de neuf marqueurs Déductions que vous utiliserez pour dérouter vos collègues. Je vous recommande vivement de les tenir face cachée. Il y a trois marqueurs de valeur Zéro, trois de valeur Un et trois de valeur Deux. Vous recevez chacun un lot complet. Pour vous faciliter la lecture, chaque lot est de couleur différente. A cet effet, tiens, pendant que vous y êtes, prenez aussi un jeton à votre effigie, vous vous rappellerez ainsi facilement votre couleur !



- 28 de mes cartes de visite... Laissez-les pour l'instant à proximité de mon bureau, mais surtout, ne les cornez pas s'il-vous-plait !



- 4 étuis Verdict, soit un pour chacun d'entre vous. Vous verrez à l'intérieur sur chaque face, une photo de mon portrait hem.... Sur une face je souris et tends un penny, vous comprendrez ainsi que vous avez découvert une preuve, tandis que sur l'autre j'ai un regard courroucé : fausse piste, concentrez-vous un peu...!

Voilà, nous sommes prêts. Je prélève, sans en prendre connaissance, la première carte Indice de chaque catégorie, je les mélange soigneusement... voilà... et vous en donne une à chacun au hasard. Prenez-en secrètement connaissance et posez-la correctement face cachée devant vous. Cette carte constitue une des quatre preuves irréfutables vous permettant de résoudre l'énigme. Ah, je précise encore une chose, la prise de note est interdite ! D'ailleurs, vous verrez très vite que cela n'est pas nécessaire...

(Note de l'éditeur : Sur la première page de ce livret se trouve une illustration de la mise en place).

Passons maintenant au jeu proprement dit. Il se déroule en tours de jeu de chacun trois phases :

- Première phase : les Soupçons
- Deuxième phase : mon Verdict
- Troisième phase : le jeu des Déductions.

Quand l'un d'entre vous aura trouvé la solution de l'énigme, le jeu prendra fin et vous aurez droit à un penny.

Allez ! Passons maintenant à :

la première phase, les Soupçons

Que l'un d'entre vous prenne le carnet à spirales, choisisse une combinaison Suspect-Lieu-Heure-Objet et l'expose aux autres en prononçant la phrase rituelle suivante :

«**Je soupçonne**.....d'avoir été vu à.....vers.....heures en possession de.....»

Je donne un exemple «*Je soupçonne Mary Kingsley d'avoir été vue à Waterloo Station vers 17 heures en possession de la boussole*».

Attention, je vous donne ici quelques petites informations complémentaires :

- Au tour suivant vous passerez le carnet à spirales à votre voisin de gauche qui formulera à son tour ses soupçons etc.
- Vous êtes libre d'inclure ou non dans la combinaison la preuve en votre possession.
- Vous ne pouvez pas présenter la même combinaison que votre prédécesseur.
- Vous ne pouvez pas présenter une combinaison composée uniquement d'indices déjà connus comme étant des fausses pistes, vous comprendrez bien cela un peu après.

Sachez encore, que faire part de vos soupçons lors de votre tour, est une obligation !

La deuxième phase, mon Verdict

Dès que les soupçons ont été formulés, vous prenez TOUS en main votre étui Verdict.



Si la preuve en votre possession **fait partie** de la combinaison présentée, vous **DEVEZ** placer mon portrait avec le sourire face visible dans l'étui.



Si la preuve en votre possession **ne fait pas partie** de la combinaison présentée, vous **DEVEZ** placer mon portrait avec l'air dubitatif face visible dans l'étui.

Ensuite, vous posez tous les étuis faces cachées à côté de mon bureau.

Celui qui a présenté la combinaison les récupère en prenant garde que personne ne puisse déterminer l'appartenance d'un étui. Sans en prendre connaissance, il les mélange soigneusement puis les révèle un à un sur mon bureau. Vous découvrez ainsi combien de fausses pistes ou de preuves font partie de la combinaison présentée.

S'il n'y a que des fausses pistes, je vous autorise à masquer les quatre indices de cette combinaison à l'aide de mes cartes de visite sur mon bureau. Attention... ne les cornez pas !

Si des marqueurs sont présents sur ces indices, recouvrez-les simplement avec la carte de visite.

La troisième phase, le jeu des Déductions

En commençant par le voisin de gauche de celui qui a présenté la combinaison, puis en continuant dans le sens horaire, vous allez pouvoir, si vous le souhaitez, faire part de vos déductions pour la résolution de l'énigme.

Lorsque c'est à vous de jouer vous devez :

- a) soit poser un de vos marqueurs sur un indice,
- b) soit dire «je passe»,
- c) soit tenter une accusation pour mettre fin à l'enquête.

a) Comment poser un marqueur Déductions sur un indice



Vous choisissez un indice sur mon bureau et vous posez l'un de vos marqueurs, face numérique cachée, sur la zone correspondante.



Si un autre marqueur est **déjà présent** dans cette zone, il doit être révélé : vous le retournez face numérique visible.

Je vous donne ici quelques petites informations utiles :

- La pose d'un marqueur est définitive.
- Un marqueur ne peut être ni récupéré ni déplacé.
- Une zone ne peut pas accueillir plus de quatre marqueurs.
- En fin de partie, les marqueurs de valeur 1 ou 2 donnent des points s'ils sont posés sur les indices faisant partie de la solution de l'énigme.

b) Passer

Vous pouvez décider de ne pas poser de marqueur et vous dites clairement « je passe ».

Tant que tous les joueurs n'ont pas dit **successivement** « je passe », le jeu des Déductions continue !

Il est donc possible de poser plusieurs marqueurs durant le jeu des Déductions. Vous pouvez commencer par passer pour laisser vos adversaires se dévoiler puis espérer poser par la suite un marqueur si tous les autres joueurs n'ont pas dit « je passe ».

Exemple : Helen commence le jeu des Déductions, elle choisit de passer. Gordon pose un marqueur sur Waterloo Station. John pose un marqueur sur Mary Kingsley. Audrey Passe.

Helen pose un marqueur sur Mary Kingsley, elle révèle donc celui de John : un 0 ! Gordon pose un marqueur sur 7h00, puis tous les joueurs disent successivement « je passe ». Le jeu des Déductions prend donc fin.

Lorsque le jeu des Déductions est fini, un nouveau tour de jeu commence. Le voisin de gauche, de celui qui a présenté les soupçons, prend le carnet à spirales et choisit une nouvelle combinaison.

c) Tenter une accusation

Attention, je vous mets en garde ! Il convient d'être prudent avant de se lancer dans une telle opération ! Si lors de la révélation du verdict se trouvent une ou plusieurs fausses pistes, vous perdez mon estime.

Vos marqueurs restent en place et vous continuez à participer aux verdicts, mais vous ne pouvez plus faire part de vos soupçons ni de vos déductions. La partie pour vous est donc perdue alors que tous les autres joueurs poursuivent le jeu des Déductions ; poser, passer ou accuser.

Soyez prudent avant de lancer une accusation !

Exemple avec accusation : Helen commence le jeu des Déductions, elle choisit de passer. Gordon pose un marqueur sur Waterloo Station. John passe. Audrey accuse mais son accusation est erronée. Helen passe. Gordon passe. Le jeu des Déductions prend donc fin.

Bon, maintenant que vous êtes averti, si vous décidez quand même de porter une accusation, alors saisissez le carnet à spirales et préparez la combinaison Suspect-Lieu-Heure-Objet constituant, à votre avis, les preuves irréfutables permettant de résoudre l'énigme de la disparition de Stanley et prononcez la phrase suivante :

« **J'accuse** (suspect) d'avoir été vu à (lieu) vers (heures) en possession de (objet) ».

Une fois l'accusation formulée, vous prenez TOUS votre étui Verdict.



Si la preuve en votre possession **fait partie** de la combinaison présentée, vous DEVEZ placer mon portrait avec le sourire face visible dans l'étui.



Si la preuve en votre possession **ne fait pas partie** de la combinaison présentée, vous DEVEZ placer mon portrait avec l'air dubitatif face visible dans l'étui.

Ensuite, vous posez tous les étuis faces cachées à côté de mon bureau, puis l'accusateur procède comme dans la phase deux.

Si vous me voyez sourire sur tous les étuis, alors vous avez résolu l'énigme.

Je vous donnerais bien un penny... mais ce ne sera pas forcément vous le gagnant !

Fin du jeu

Si, lors d'une tentative d'accusation ou lors d'une phase Soupçon, vous me voyez sourire sur tous les étuis, le jeu prend fin. Vous préparez alors le décompte des points dans l'ordre suivant :

- I. Chacun révèle la preuve en sa possession.
- II. Tous les marqueurs présents sur les indices qui ne font pas partie de la solution de l'énigme sont débarrassés du bureau et remis dans la boîte de jeu.
- III. Tous les marqueurs appartenant à des joueurs éventuellement mis hors jeu par une accusation erronée suivent le même chemin, même s'ils sont placés sur les bons indices.
- IV. Tous les marqueurs restant sont retournés face numérique visible.
- V. Tous les marqueurs de valeur Zéro sont enlevés et remis dans la boîte.

Puis vous pouvez procéder au décompte des points :

- VI. Vous totalisez la valeur de vos marqueurs restant sur mon bureau.
- VII. Si vous avez un marqueur sur chacun des indices de la solution, je vous donne deux points de bonus supplémentaires.
- VIII. Si lors de la phase soupçons vous avez donné la bonne combinaison, je suis bon prince et salue votre intuition en vous accordant un point de bonus.
- IX. Si vous avez porté une accusation fondée, vous recevez trois points de bonus.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.

Je vous donne encore quelques petites informations utiles :

- Si plusieurs joueurs totalisent le même score le plus élevé, je les déclare vainqueurs ex aequo, sauf si l'un d'entre eux a porté une accusation fondée, auquel cas je lui attribue la victoire.
- Si, à la suite de plusieurs accusations erronées, il ne reste plus qu'un joueur en jeu, celui-ci remporte la partie.



Ah tiens ! Je vois qu'un cinquième joueur s'est joint à nous pour résoudre cette énigme...

Qu'à cela ne tienne ! Nous allons nous adapter à cette situation.

Lors de la distribution des indices, au lieu de prélever une seule carte de chaque catégorie, je vais prélever

- UN indice dans trois catégories.
- DEUX indices dans la quatrième catégorie.

Bien entendu, je prends bien garde qu'aucun des petits malins que vous êtes ne puisse savoir de quelles piles proviennent tous ces indices et je distribue une de ces cartes à chacun d'entre vous. Vous disposez ainsi tous d'une Preuve.

Pour cette enquête, une catégorie contient donc deux Preuves, il y a donc soit :

- deux coupables
- deux lieux d'enlèvement
- deux heures différentes de la journée
- deux objets appartenant à Stanley.

Et puisque vous êtes cinq, il est maintenant possible de poser sur mon bureau cinq marqueurs Déductions sur chaque indice.

Vos propositions de soupçons ou d'accusation, à l'aide du carnet à spirales, ne contiendront toujours que quatre indices (Suspect-Lieu-Heure-Objet).

De plus me voir sourire sur **quatre des cinq étuis** Verdict met fin à l'enquête.

Le décompte des points est identique, mais il y a un bonus supplémentaire :

Après avoir enlevé les marqueurs Zéro, ceux d'entre vous qui ont réussi à trouver dans quelle catégorie il y a deux indices obtiennent un bonus de deux points ! Il faut pour cela avoir posé un marqueur sur les deux indices.



Tiens... Finalement, vous n'êtes que trois valeureux aujourd'hui...

Vous pensez bien que j'avais anticipé cette situation !

Lors de la distribution des indices, il me suffit de supprimer une des quatre catégories d'indices... Vous n'aurez donc que trois indices à retrouver. Bien entendu, je prends garde qu'aucun d'entre vous ne puisse savoir quelle catégorie je supprime. Ne comptez pas sur moi pour vous faciliter l'enquête !

Et puisque vous n'êtes plus que trois, vous ne pouvez poser sur mon bureau que trois marqueurs par zone. Faites bien attention à ne pas vous faire prendre de vitesse par vos adversaires lorsque vous pensez avoir des certitudes.

Les phases de jeu se déroulent comme d'habitude. Bien qu'il n'y ait que trois indices à trouver, vous composez votre combinaison dans le carnet à spirales à l'aide des quatre catégories. Il suffit de me voir sourire sur les trois étuis Verdict pour que l'enquête prenne fin et que l'on procède au décompte des points.

Cependant, ne pensez pas qu'il soit plus facile de porter une accusation...

Lorsque vous portez une accusation, vous ne devez montrer que les trois indices sur lesquels se portent vos soupçons, pour cela retournez les cartes de la catégorie manquante afin de ne voir que leur dos noir dans le carnet à spirales. Vous DEVEZ donc connaître la catégorie de l'indice manquant...



Si la preuve en votre possession **ne fait pas partie** de la combinaison présentée, vous DEVEZ placer mon portrait avec l'air dubitatif face visible dans l'étui.

A nouveau, si les trois étuis Verdict me montrent en train de sourire, vous avez mis fin à l'enquête, mais si l'un d'entre eux présente mon regard courroucé... la partie est alors perdue pour vous.

Le déroulement de la partie et le décompte des points ne changent pas.

Ah, j'oubliais, notre cher ami Watson vous fait part de ses conseils avisés :

Inclure oui ou non sa preuve dans la présentation d'une combinaison ?

Inclure sa preuve peut être intéressant si cela conduit à n'obtenir qu'un seul sourire de Sherlock Holmes. Dans ce cas, vous êtes le seul à le savoir. Vous avez progressé plus que vos adversaires vers la vérité. Mais n'en abusez pas, vos adversaires ne tarderaient pas à s'en rendre compte.

Ne pas inclure sa preuve ne donne pas de piste à votre adversaire... sauf si le verdict de Sherlock Holmes ne montre que des fausses pistes. Certes les cartes de visite sont placées sur tous les indices éliminés et l'enquête progresse, mais tout le monde en profite de manière égale.

En conclusion, inclure ou pas sa preuve peut permettre de brouiller des pistes, mais il faut bien choisir son moment pour le faire.

A quoi servent les marqueurs Déductions de valeur «0» ?

Il s'agit de leurres...

Lorsque vous posez un marqueur sur un indice, vous le posez face numérique cachée.

Vos adversaires peuvent imaginer que vous avez posé ce marqueur sur LA preuve en votre possession. Ils seront alors tentés de poser à leur tour un marqueur de valeur 2 sur cette zone pour optimiser leurs points de victoire. Observez alors leur mine déconfite quand ils découvriront que vous avez placé un 0 !

Utiliser ses marqueurs (0-1-2) à bon escient, avec un zeste de bluff et de malice est une des clés de la victoire...

Combien de marqueurs peut-on poser durant le jeu des Déductions ?

Cette phase de jeu ne prend fin que lorsque tous les joueurs ont successivement dit « je passe ». Tant que cela n'est pas le cas, vous pouvez poser un marqueur lors votre tour. Cependant, vous ne disposez que de neuf marqueurs... et trois d'entre eux sont des leurres. Vous devez les poser au moment opportun, sans trop attendre **car une zone ne peut pas recevoir plus de marqueurs que le nombre de joueurs.**

Trop attendre : vous risquez de ne plus pouvoir poser de marqueur.

Se précipiter : vous risquez de dévoiler votre jeu... à moins que ce ne soit qu'un leurre...

Les Intervenants



Sherlock Holmes et les Baker Street Kids - On ne présente plus Sherlock Holmes, le célèbre détective Londonien. Mais ce qui est moins connu, c'est que cet enquêteur hors pair faisait régulièrement appel à une bande de gamin des rues, les Baker Street Kids, pour rechercher des indices sur ses affaires en cours. Il récompensait leurs informations d'un penny.



Le Lady Alice - Pour ses explorations africaines, Stanley avait fait construire un bateau spécifique pour l'exploration des lacs et rivières intérieurs du continent. Ce bateau a été transporté en pièces détachées au cours de ses périples pour être remonté à chaque fois que cela était nécessaire.



Henry Morton Stanley - Journaliste et explorateur britannique, il est surtout connu pour son exploration de l'Afrique et la recherche de David Livingstone, que l'on croyait disparu à tout jamais.



Charles Chaillé-Long - Descendant d'une famille française de La Rochelle, il est né à Baltimore. Après mille aventures extraordinaires, il fut le premier de tous les explorateurs à parcourir le Nil de son embouchure jusqu'à sa source.



Samuel White Baker - Explorateur britannique, lui aussi connu pour ses recherches sur les sources du Nil. Il découvre ainsi le Lac Albert et démontre que le Nil le traverse de part en part.



Mary Kingsley - Exploratrice anglaise et écrivaine. Elle a beaucoup influencé l'Europe dans sa manière de considérer l'Afrique et les africains. Elle découvrira des espèces de poissons inconnues et sera la première à gravir le mont Cameroun (4100 mètres) par un itinéraire inconnu des européens.



Joseph Marlow - Ce personnage est un clin d'œil à Charles Marlow, un personnage de roman issu des nouvelles de l'écrivain anglais Joseph Conrad. Il en est l'alter ego dans le récit de nombreuses aventures africaines.



Ajayi Crowther - Premier évêque anglican noir du Nigéria méridional, il compte parmi les plus ardents propagateurs de l'influence européenne en Afrique. Il défend la dignité africaine, encourage son peuple à prendre son destin en main... pour autant que cette promotion passe par la conversion au Christianisme.



John Hanning Speke - Explorateur anglais de l'Afrique de l'est. Ancien officier de l'armée britannique en Inde, il aura effectué trois voyages d'expéditions en Afrique à la recherche des sources du Nil.



Tippu Tip - Marchand d'esclaves originaire du Zanzibar, il a rencontré et aidé la plupart des grands explorateurs européens du continent noir, dont Stanley.



Alexine Tinné - Exploratrice hollandaise et première femme européenne à traverser le Sahara. Elle a également participé à plusieurs expéditions d'exploration des sources du Nil.

Ludovic Gaillard auteur français promis à un bel avenir, il explore les fondements de la mécanique ludique. Il n'est jamais allé en Afrique et s'avère être un bien piètre enquêteur... même s'il fut le premier Champion du Monde de Mr Jack sous le pseudonyme de Jack Ace. On peut le croiser occasionnellement lors de parties de pêche sur le Rhône en compagnie de Lady Alice.

Mot de l'auteur : Un grand merci au team 4L, Il4ll.net et affiliés, aux membres du club Kess ke tu fou, Tiphaine, Merlin, Basile, Lina et les organisateurs de la Rencontre Suisse de Créateurs de Jeux. Mention spéciale au Panda des Montagnes.

